



SOYLENT
GREEN

Table des matières :

SOYLENT GREEN : DERIVES MORTELS	2
1. Description du jeu.....	2
1.1. L'histoire.....	2
1.2. Le lieu	2
1.3. Le principe	2
2. MECANIQUE DU JEU	3
2.1. Les modes de jeux	3
2.2. Le gameplay	3
2.3. Le titre	5
2.4. Les graphismes.....	5
2.5. La musique	5
2.6. Choix de la plateforme.....	5
ERGONOMIE	6
1. OBJECTIF DE L'ERGONOME	6
2. PUBLIC VISÉ.....	6
3. TEST ET DÉBOGAGE.....	6
4. AJUSTEMENTS.....	6
4.1. L'interface.....	6
4.2. Les périphériques	6
4.3. Configuration	7
4.4. Rythme du jeu.....	7
4.5. Difficulté.....	7
5. Manuel d'utilisation	7
SOURCE ET INSPIRATIONS.....	8

Note : Les artworks qui illustrent ce dossier ont été réalisé par Glen (<http://www.glen.fr>) uniquement pour ce projet. Je le remercie pour sa collaboration.

SOYLENT GREEN : DÉRIVES

MORTELS

1. DESCRIPTION DU JEU

1.1. L'HISTOIRE

V imaginez. Nous sommes en 2022, la faune et la flore a pratiquement disparu ne laissant place qu'à des champs de ruine. Le peu d'eau qu'il reste est rationné, idem pour la nourriture qui n'est plus présente que sous la forme de biscuits fabriqués par une seule et même société nommée Soylent. Ce monde, surpeuplé, est dirigé par un politicien véreux. Votre père, le dernier proche qu'il vous reste, a mystérieusement disparu depuis plusieurs jours. Il ne vous reste plus rien si ce n'est un petit calepin, un crayon, et quelques économies.

Vous êtes là, plongé dans un monde dévasté et vous devez survivre. Il y a urgence. Vous êtes dans l'absolue nécessité d'accepter tout travail qu'on voudra bien vous présenter. Assassinats, vols, cambriolages, tels seront vos activités dans les prochaines heures...

1.2. LE LIEU

V'action se déroule à **Vienne** (Wien), capitale de l'Autriche. Cette citée autrefois réputée pour sa beauté incomparable est en ruine. L'insécurité règne et la qualité de vie est déplorable. Nombreux sont ceux obligés de vivre à même le sol. Le climat est dur, très dur. Il y fait chaud, suffisamment pour trouver l'air irrespirable (la pollution n'arrangeant en

rien les choses). Malgré tout, elle reste un lieu unique. Véritable creuset de cultures et de nationalités, elle possède une histoire riche (comme en témoigne une architecture aux multiples facettes).



1.3. LE PRINCIPE

Ce monde ravagé sera le terrain de « jeu » de Priam, héros au destin funeste. Seul, il devra se débrouiller pour survivre dans une ville immense. La liberté d'action est donc importante puisqu'il peut aller partout ou il le désire.

Le jeu part d'ailleurs du principe qu'on a aujourd'hui des jeux qui laissent une certaine liberté d'action sans accrocher véritablement le joueur. On le laisse souvent aller et venir à sa guise sans but précis. Le joueur fini par se lasser. Il faut donc apporter un scénario consistant et accrocheur. En l'occurrence, ici, le

personnage central suivra deux fils conducteurs : le mystère qui entoure la disparition de son père et les différents contrats qui nous seront proposés. Ces deux fils finiront par se rejoindre et garantiront autant de rebondissements que de machinations.

2. MÉCANIQUE DU JEU

2.1. LES MODES DE JEUX

Le jeu ne comptera en tout et pour tout qu'un seul mode de jeu. Il s'agit du **mode aventure** classique. Le joueur suivra alors le périple de Priam. Un mode multi-joueurs aurait été trop utopique. D'autres modes de jeux (comme un mode « Réalisateur ») pourraient être à l'étude mais non envisagés pour le moment.

2.2. LE GAMEPLAY

Le jeu repose sur une mécanique de jeu déjà connue. Il pourrait s'apparenter à un subtil mélange de Fallout (pour son univers quasi post apocalyptique), GTA (et sa liberté d'action dans une immense métropole), Hitman (pour le côté assassinat/infiltration), et Assassin Creed (pour la foule, et les bousculades...).

Pour vous évoquer un peu l'action, il s'agit d'une **vue à la 3ème personne** (vue de dos). Le joueur doit effectuer des missions (qu'il accepte ou non tout le long de l'aventure), et se rendre là où il faut, guidé par la carte (visible dans un coin de l'écran ou dans le menu). Tout le jeu s'effectue à pied. Ici, point de véhicules. La gamme de mouvements est

donc nécessairement importante. Ainsi en plus des **mouvements** classiques, il sera possible de se rouler par terre, ou encore de ramper.



Les **missions** sont aussi diverses que variées. Cela va de l'assassinat d'un pauvre marchand, à de la protection de personnes importantes. Elles peuvent être abordées de différentes façons. Soit de la manière forte, en rentrant dans le tas. Soit de manière moins brutale, en repérant les lieux, en profitant des erreurs des gardes, voire en se déguisant. Vous êtes libre de choisir la manière de faire.

Par ailleurs, en visitant la ville et sa région, vous tomberez sur de nombreuses personnes qui auront besoin d'aide. Ces nombreuses **quêtes secondaires** viendront renforcer un jeu dont la durée de vie pourrait être importante.

Comme pour tout tueur à gage, il est bien évidemment possible d'acheter des armes. La priorité reste cependant de **se nourrir**. En effet, la faim est gérée et a son importance quand à la survie du personnage. S'il a trop faim, sa précision et son endurance diminuera.

La **gestion du temps** (jour/nuit) aura un impact sur nos actions et donc sur le gameplay. En effet, à partir de 20h00, un

couvre feu est déclaré. Il est alors impossible de sortir de chez soit sans autorisation ou sans posséder un permis. Certaines missions demanderont toutefois de prendre des risques et, avec ou sans autorisations, il faudra bien sortir. L'aspect « infiltration » sera alors renforcé. La milice patrouille et si vous voulez ne pas avoir d'ennui, il vaudra mieux l'éviter.

Là où le jeu se démarque vraiment de la concurrence, c'est grâce à l'incorporation d'un autre genre dans le jeu. Dérives mortels n'est pas qu'un simple jeu d'action auquel on aurait greffé un scénario. Il y a tout une **phase d'investigation** matérialisé par un système de **Point & Click**. En appuyant sur une simple touche, la vue change et c'est un tout nouveau gameplay qui s'offre à vous. Fini la vue qui faisait part belle à l'action, place à une vue de côté qui permet de se concentrer sur ce qu'il y a autour du personnage. Votre curseur n'est plus le viseur mais une main. Il est ainsi beaucoup plus aisé de ramasser certains objets, et de les combiner avec d'autres. C'est le meilleur moyen de découvrir le fin mot de l'histoire.

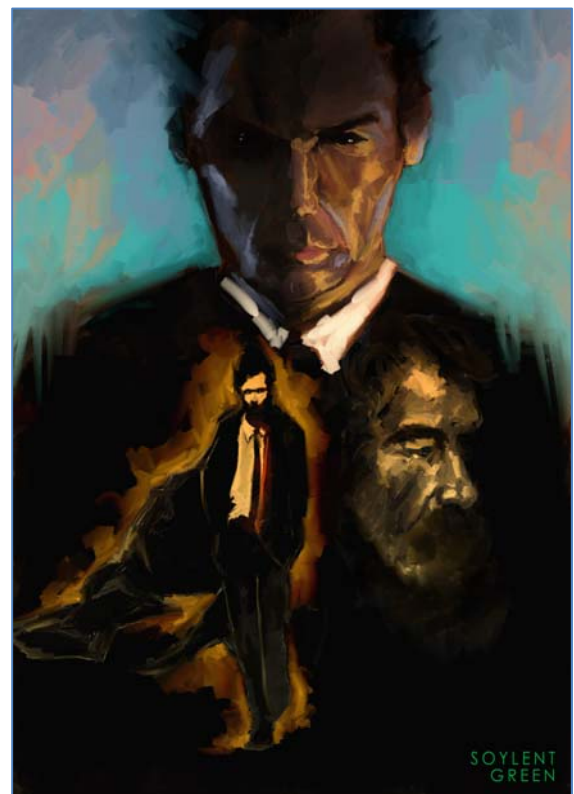
Une autre caractéristique du jeu concerne son petit aspect **RPG**. Avant de débiter la partie, il vous faudra attribuer 10 points de compétences dans les domaines suivants :

- **Endurance** : Définira votre vitesse.
- **Intelligence** : Influera sur les possibilités de dialogues.
- **Précision** : Difficulté d'atteindre votre cible.

Le jeu pourra donc se jouer totalement différemment suivant la répartition de ces

10 points. En privilégiant l'intelligence, le jeu se révélera beaucoup plus subtile. Il vous est notamment possible d'obtenir des informations que vous n'auriez pas eu en temps normal. Les PNJ (personnage non joueur) seront beaucoup plus bavard et vous obtiendrez beaucoup plus facilement des documents confidentiels. En revanche, vous pouvez tout à fait préférer la manière forte. Endurance et précision augmenteront vos chances de terminer une mission rapidement.

A noter que la répartition des points n'est pas obligatoire. Le jeu en sera alors d'autant plus difficile. A vous de voir si vous êtes capable de terminer le jeu avec un personnage lent, peu intelligent et qui a toute les difficultés du monde pour atteindre sa cible.



2.3.LE TITRE

Le titre du jeu, peu évocateur à première vue, nous renseigne bien plus qu'on ne pourrait l'imaginer. En effet, la dérive renvoie à la destinée du personnage centrale qui verra sa vie basculer sérieusement. Elle renvoie également à la dérive plus générale de l'Homme qui n'a rien fait pour secourir sa planète. Ce n'est qu'une fois le désastre accompli que celui-ci se rend compte de la gravité de ses actes. De même, le terme mortel évoque forcément un **destin funeste** mais renvoie surtout à l'agonie lente d'une terre qu'on appelait autrefois planète bleue.



2.4.LES GRAPHISMES

Comme le montre les différents artworks disséminés dans ce dossier, le style graphique est très réaliste. Il s'agira donc de modéliser une ville, Vienne, et sa région tout entière. De

nombreuses recherches sur l'architecture des lieux seront nécessaires pour que l'environnement soit un minimum crédible. Métro, routes, tunnels, églises, parcs... tout devra être reproduit dans les moindre détails. Un vieillissement est également indispensable. Cela peut aussi passer par l'application d'un grain ou d'un filtre sur l'image.

2.5.LA MUSIQUE

Dans un jeu d'ambiance, la musique est primordiale. Elle accompagne le joueur tout au long de l'aventure, l'appui lors d'affrontement, l'angoisse avant un passage important, bref, elle fait partie intégrante du projet. L'avantage ici, c'est que l'histoire se passe en Autriche, pays qui a vu naître les plus grands compositeurs de notre temps : Beethoven, Schubert ou encore Mozart. Il ne serait donc pas impossible de retrouver 1 ou 2 airs d'Opera dans le jeu.

2.6.CHOIX DE LA PLATEFORME

Le jeu étant plutôt ambitieux, et adressé à un public mature, la plateforme idéale est bien évidemment le PC. Toutefois les coûts de production étant important dans ce genre de jeu, un portage sur Xbox 360 est tout à fait envisageable.

ERGONOMIE

1. OBJECTIF DE L'ERGONOME

Le but de l'ergonome va être de s'assurer que l'utilisateur ait la meilleur expérience de jeu possible. Pour cela il va devoir tester le jeu de fond en comble, sonder le public sur leurs éventuels attentes, et faire modifier le jeu en conséquence.

2. PUBLIC VISÉ

La première chose à se demander est : à qui s'adresse le jeu ? A l'évidence nous avons ici affaire à un jeu violent. Le personnage a un lourd passé et l'univers, assez sinistre, renforce le malaise ambiant.

Le jeu est donc destiné à un public averti (et pourrait bien être interdit aux moins de 18 ans). Les attentes ne seront donc pas les même que celles d'un public plus jeune.

3. TEST ET DÉBOGAGE

Il est nécessaire de faire tester le jeu à un maximum de personnes avant la date de sortie du jeu. Une seule ne suffit pas. Il est important d'avoir de nombreux retours. Il faudra le tester de nombreuses fois tout le long du développement. Cela passe pas une Alpha, puis une Beta test en interne. C'est une nécessité.

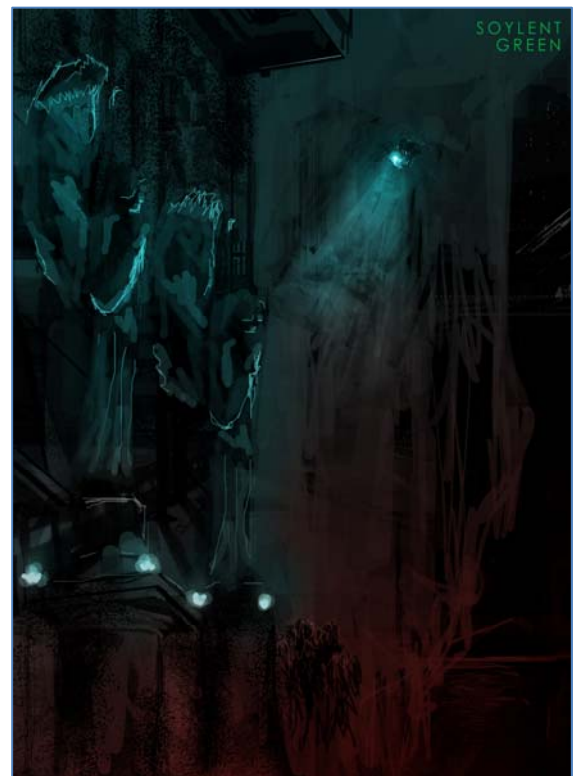
Une fois que celle-ci sera effectuée, il faudra effectuer des ajustements.

4. AJUSTEMENTS

4.1. L'INTERFACE

C'est la première chose que l'utilisateur va voir. Il va devoir s'y familiariser très vite. Plus elle sera clair, mieux ce sera. Il doit bien comprendre les différentes options qui s'offrent à lui. La taille de la police d'écriture des menus (et des dialogues) ne devra pas être trop petite.

De même, il serait intéressant de sous-titrer les dialogues, voire des les doubler si le budget nous le permet. Cela renforcerait l'immersion et donnerait plus d'impact au discours des personnages.



4.2. LES PÉRIPHÉRIQUES

Les commandes doivent être instinctives. Le jeu étant très proche au niveau du gameplay

de certains jeux déjà existant, il ne devrait pas y avoir de problème d'adaptation.

Concernant la partie Point & Click, tout ce joue à la souris.

Si besoin est, les options doivent permettre de modifier sans embarras les touches.

4.3. CONFIGURATION

Le jeu ne devra pas demander une configuration trop importante et devra tourner sur des PC moyen de gamme. Les ralentissements en cours de partie agacent particulièrement les joueurs.

Il faudra également tester le jeu sur moult configuration pour s'assurer qu'aucun modèle de cartes 3D, processeurs ou périphériques ne plantent.

4.4. RYTHME DU JEU

L'histoire doit être assez convaincante et prenante pour que le joueur ait envie de continuer à jouer. Qui plus est, il ne doit pas y avoir trop de temps mort ou de baisse de rythme au risque de voir l'utilisateur ne plus accrocher. Pour cela il faudra user de nombreux effets scénaristiques.

Il faudra également ne pas trop donner d'importance à l'une des 2 parties du jeu (partie aventure, partie investigation) pour ne pas bouleverser l'équilibre.

Les sauvegardes seront illimités et pourront se faire à n'importe quel moment, sauf en cours de mission. Cela permet d'éviter que le joueur ne sauvegarde juste avant un passage délicat et ne recharge à chaque fois.

4.5. DIFFICULTÉ

Il est plus qu'important de bien doser la difficulté. Celle-ci doit être progressive.

Malgré l'acquisition de nouvelles capacités, le challenge doit rester intact.

4.6. DESIGN GÉNÉRAL

Les personnages du jeu devront être cohérent avec l'ensemble de leur environnement. Ils devront correspondre au style et au genre du jeu. Ici les habitants de Vienne sont très pauvres, et seront peu vêtus à cause de la chaleur.

5. MANUEL D'UTILISATION

 ne fois les nombreuses phases de tests effectués, un manuel d'utilisation pourra être fait reprenant les principales interrogations que l'utilisateur pourrait se poser.

SOURCE ET INSPIRATIONS

Films :

- Soleil Vert de Richard Fleisher
- Silent Running de Douglas Trumbull
- Le Dernier Combat de Luc Besson

Jeux vidéos :

- Hitman (Eidos Interactive)
- Grand Theft Auto (Rockstar Games)
- Assassin Creed (Ubi Soft)
- Fallout (Interplay Entertainment / Bethesda Softworks)
- Resident Evil 4 (Capcom)
- Jeux Lucas Art (Monkey Island, Grim Fandango...)

Livres :

- Demain la Terre de Denis Guiot
- Dune de Frank Herbert